
TINI: VIOLETTA FAIT SON CINÉMA
LE JOURNAL DE MICKEY
Teste ta Force avec le cahier jeux
STAR WARS
Spécial inventions
Les innovations qui vont changer le monde
15 inventeurs de génie
PRESSE JUNIOR
CONCOURS TOUR DE FRANCE
Gagne ta place sur le départ
32 PAGES DE BD
M 01959 - 3333S - F: 2,00 € - RD

L'élève Ducobu

Pétitions à répétition





















Ce numéro n'est complet qu'avec un encart-abonnements 2 pages jeté sur la 4e de couverture, pour les kiosques de France métropolitaine.
Couverture: © Disney - Dessin, encrage et mise en couleur: Morgan Prost - 2015 Lucasfilm Ltd - Cazenove & William/Bamboo Édition

LE JOURNAL DE MICKEY # N°3333 # MERCREDI 4 MAI 2016

sommaire

32 PAGES DE BD

JE VIENS D'INVENTER LE SKATE-BOARD PLUS RAPIDE QU'UN AVION !

EUH, T'ES SÛR DE TON COUP, LÀ ? JE NE SUIS PAS TRÈS CHAUD !

PCHH

Spécial inventions

› 12 fiches inventeurs, p. 31
› Ces innovations qui vont changer le monde, p. 38
› Les trouvailles dues au hasard, p. 40

T'ES PRÊT POUR UNE CHORÉ RYTHMÉE ?

Violetta fait son cinéma dans "Tini", p. 52



c'est fou!

Hululons sous la pluie!

Le petit duc de Java est une espèce rare de hibou. On ne le croise que dans les forêts tropicales d'Indonésie. Ce rapace discret mesure une vingtaine de centimètres pour un poids de 70 grammes. Afin de se protéger d'une ondée, ces deux jeunes ont eu la chouette idée de s'abriter sous une feuille. Après la pluie viendra le soleil… Et le végétal servira de parasol!

c'est encore + fou!

Un bar qui ne manque pas de piquants

Après les bars à chiens ou à chats, voici les cafés à hérissons! Apparu à Tokyo, au Japon, le concept a un suucès fou! La demande pulvérise l'offre. Il en coûte 8 € pour manipuler et câliner pendant une heure la trentaine de pensionnaires qui gambadent en liberté dans l'établissement. Mais est-ce une si bonne idée de déranger les hérissons durant la journée alors que ce sont des animaux nocturnes?



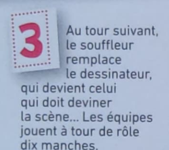
Avec ce délire, même les meilleurs dessinateurs perdent leurs repères. Fous rires assurés devant les œuvres réalisées...

Dessiner, ce n'est pas vraiment gagné!

1 Les participants écrivent des thèmes rigolos sur des papiers. Par exemple: "Un éléphant joue au tennis", "Spider-Man mange des spaghettis", "Mickey jongle"... Puis ils les plient et les placent dans un saladier.

2 Chaque équipe est composée de trois personnes. Un joueur tire un papier, souffle son thème à l'oreille du deuxième. Celui-ci doit dessiner ce sujet en moins d'une minute, les yeux clos. Si, à l'issue de ce laps de temps, le troisième a identifié le dessin, l'équipe marque un point.

3 Au tour suivant, le souffleur remplace le dessinateur, qui devient celui qui doit deviner la scène... Les équipes jouent à tour de rôle dix manches.





Deux exemples dessinés par Aré les yeux fermés.

Blague et devinettes

- Quel est le comble pour un électricien?
  Avoir une ampoule au pied.
  Daniel, Mouries (13).

- Qui porte des lunettes et pourtant ne voit pas?
  Le nez.
  Amaury, Vendes (14).

- Un poisson rouge et un sous-marin se percutent violemment. Qui est en tort?
  Le sous-marin car il n'a rien à faire dans un aquarium.
  Margot, Ousson-sur-Loire (45).

- Que dit un loup dans un parking?
  – Je me gare houuuuuuuuuu (où)?
  Pauline, Cellieu (42).

- Une maman demande à son enfant:
  – Pourquoi sautes-tu sans arrêt comme ça?
  – J'ai pris mon sirop pour la toux, mais j'ai oublié de secouer la bouteille avant!
  Lilou, Mérignac (33).

- Monsieur et madame Nastick ont un fils. Comment s'appelle-t-il?
  Jim (gymnastique).
  Coline, Bagnols-sur-Cèze (30).

- Quelle est la console de jeux préférée des dieux?
  La DS (déesse).
  Hugo, Annecy (74).

- Quelle table n'a pas de pieds?
  La table de multiplication.
  Karine, Grenoble (38).

- Quel est le comble pour un banquier?
  Ne pas régler ses comptes.
  Louyse, Rouen (76).

La blague de la semaine

Toto pêche en zone interdite. Un gendarme l'interroge:
– Dis donc, mon grand, tu ne sais pas qu'il est interdit de pêcher ici?
– Mais je ne pêche pas. J'apprends à nager à mon asticot!
Emmanuel, Meythet (74).



Aré

Photoblag





Géo Trouvetou

Inventeur sans diplôme




















MERCI ! J'AIMERAIS QUE CE TRUC AIT UN AIRBAG!
IDÉE INTÉRESSANTE ! JE POURRAIS L'INVENTER...


EUH... LES COURS D'ABORD !

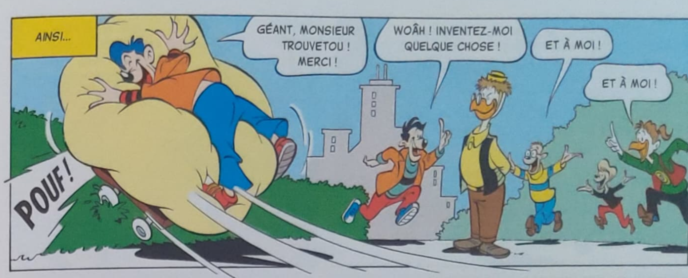

BIENTÔT...
LE TABLEAU COMPREND 116 ÉLÉMENTS ! LE PREMIER EST L'HYDROGÈNE ! LE DEUXIÈME L'HÉLIUM...
JE SAVAIS ÇA AU BERCEAU ! JE PRÉFÉRERAIS ÊTRE EN TRAIN D'INVENTER UN...
H2O
Na
P3


... AIRBAG POUR SKATE-BOARD ! ÇA, C'EST UNE SUPER IDÉE !
... ET L'ÉLÉMENT 104 EST...


POUVEZ-VOUS NOUS LE DIRE, GÉO ?
MOI ?


L'ÉLÉMENT 104 EST LE RUTHERFORDIUM... SYMBOLE RF... POIDS ATOMIQUE 261 !
EH BIEN, C'EST... C'EST CORRECT !


FFIOU ! J'AI EU CHAUD ! DORÉNAVANT, J'INVENTERAI AILLEURS !


AINSI...
POUF !
GÉANT, MONSIEUR TROUVETOU ! MERCI !
WOÂH ! INVENTEZ-MOI QUELQUE CHOSE !
ET À MOI !
ET À MOI !


BIEN SÛR...
ON VOUDRAIT SAUTER PLUS HAUT ! AVEZ-VOUS UNE IDÉE, GÉO ?


POUR GÉO... HIP, HIP, HIP ! HOURRA ! C'EST LE MEILLEUR !


LES FILLES AIMENT LES MUSCLÉS ! NOUS, ON JOUE AUX ÉCHECS !


QUEL GÉNIE !


MES LIVRES SONT TROP LOURDS ! VOUS POUVEZ M'AIDER ?


BRAVO !


FINALEMENT...
M'SIEUR GÉO ! JE NE SAIS PLUS DRIBBLER ! MON COACH DIT...


... QUE JE NE PEUX PAS JOUER, SI JE NE M'EN SOUVIENS PAS !
J'AI MON EXAMEN À PASSER...


... MAIS INVENTER UN DRIBBLE, C'EST BALLOT !
QUEL CHAMPION, GÉO !


PLUS TARD...
HUMPF !


ENCORE PLUS TARD...
PROFESSEUR ! JE VIENS PASSER MON EXAMEN !
C'EST TERMINÉ, MONSIEUR TROUVETOU !


FINI ? M... MAIS SI JE NE LE PASSE PAS...


... ADIEU DIPLÔME ! ARGH !


C'EST INJUSTE ! TROUVETOU EST PLUS INTELLIGENT QUE NOUS TOUS !
ON POURRAIT EN PARLER AU PROF...

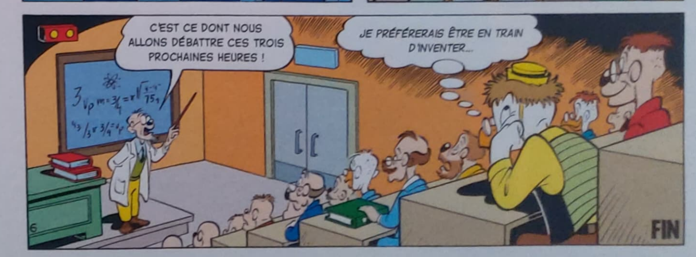

AINSI...
CETTE ANNÉE, UN DIPLÔME D'HONNEUR EST ATTRIBUÉ À...
REMISE DE DIPLÔMES


... MONSIEUR GÉO TROUVETOU, POUR SA MULTITUDE D'INVENTIONS BRILLANTES !


EH ! UNE PHOTO DE GROUPE !


ALORS ? ÇA FAIT QUOI, GÉO ?
C'EST GÉANT !


DEUX SEMAINES APRÈS...
LES TROUS NOIRS DE L'ESPACE... SONT-ILS VRAIMENT NOIRS OU GRIS ?


C'EST CE DONT NOUS ALLONS DÉBATTRE CES TROIS PROCHAINES HEURES !
JE PRÉFÉRERAIS ÊTRE EN TRAIN D'INVENTER...
FIN



ON S'DIT TOUT!

Écris-nous!
journaldemickey.com
ou
Le Journal de Mickey
10, rue Thierry-Le-Luron
92592 Levallois-Perret Cedex

MUSIQUE

«Peux-tu m'en dire plus sur Taylor Swift?»

Lilou, Mérignac (33).
Taylor est née le 13 décembre 1989 à New York, aux États-Unis. Élevée dans un univers musical, elle compose ses textes et apprend la guitare dès l'enfance. En 2006, elle devient une vedette grâce à son premier album country, "Taylor Swift". Dix ans et cinq disques plus tard, c'est la chanteuse la plus populaire en 2015 outre-Atlantique, avec 40 millions de CD vendus et 130 millions de titres téléchargés, des centaines de spectacles complets et plus de trois cents récompenses musicales. Les Européens sont moins séduits par ses mélodies. Très impliquée dans de nombreuses associations pour les jeunes en difficulté ou les enfants malades, elle donne de nombreux concerts gratuits. La jolie blonde achève une tournée marathon de deux ans, où elle a promu son dernier disque, "1989".

Rien ne vaut Le Journal de Mickey pour rester dans le bain. La preuve avec **Clémence et Camille, de Breitenbach (67).**

Alexandre, de Montignies-lez-Lens (Belgique), a aimé la piste de ski du Journal de Mickey à Val Cenis.



Bravo à **Sophie, de Lyon (69)**, qui a croqué les héros de "Zootopie".

Karim le véto

LES ANIMAUX, JE M'Y CONNAIS!

«Pourquoi mon lapin nain grignote-t-il tout le temps ses barreaux?»

Louis, Val-d'Ajol (88).
Cela peut être sa façon d'attirer ton attention. Il aimerait faire un tour, que tu prennes soin de lui ou que tu remplisses sa gamelle d'eau et de nourriture. Ce comportement peut aussi traduire un stress dû à trop de bruit ou d'agitation. Parfois même, un lapin ronge tout ce qu'il trouve à cause d'un problème de dents qui poussent mal. En tout cas, assure-toi que sa cage est assez grande (au moins 1,20 m de long), bien équipée pour le distraire (tunnel, jouets...) et placée au calme. Permets-lui des sorties: une ou deux heures par jour. Veille à ce qu'il dispose de foin de qualité. Inspecte aussi ses dents. Vérifie qu'elles ne sont ni trop longues ni tordues.

Un superbe dessin de **José, lecteur de l'autre bout du monde, à Buenos Aires (Argentine).**

MONUMENT

«Pourquoi la tour Eiffel a-t-elle été construite?»

Sheyma, Souffelweyersheim (67).
La tour Eiffel a vu le jour pour l'Exposition universelle de 1889, à Paris. En 1886, le ministre du Commerce lance un concours pour sélectionner un projet de tour métallique sur le Champ-de-Mars. L'entrepreneur Gustave Eiffel s'impose parmi cent sept candidats. Les ingénieurs Maurice Koechlin et Émile Nouguier conçoivent le monument avec l'aide de l'architecte Stephen Sauvestre. Leur idée? Un pylône géant de 300 m avec quatre longues poutres métalliques écartées à la base qui se rejoignent au sommet. En 1887, les travaux débutent. Ils dureront deux ans et deux mois, le temps d'assembler dix-huit mille pièces. À l'époque, la Dame de fer est critiquée et qualifiée de "suppositoire criblé de trous". Initialement, on devait la détruire après l'expo. Mais son succès durant la manifestation l'a sauvée.

Pour ou contre

le film "Angry birds" inspiré du jeu vidéo?

Sur 100 lecteurs:

POUR	59
POUR ET CONTRE	32
CONTRE	9

«**Je suis pour:** j'ai trouvé la bande-annonce super drôle alors que je ne suis pas fan du jeu.»
Safia, Saint-Genis (16).

«**Je suis pour:** "Angry birds", c'est rigolo quand on est petit. **Mais je suis contre:** il ne s'y passe pas grand-chose et le jeu commence à être démodé.»
Romain, Eaunes (31).

«**Je suis contre:** les personnages ne parlent pas et les oiseaux ne font que détruire les bâtiments des cochons. C'est lassant.»
Coralie, Vauciennes (60).



Dans 4 semaines, pour ou contre **aller voir un match de foot au stade?**
Écris-nous avant le 11 mai.

journaldemickey.com

Concours Web

À gagner

Joue et tente de gagner le dernier tome de ta BD "Les P'Tits Diables" en répondant à la question suivante sur notre site.

Comment s'appelle le chat des "P'Tits Diables"?
- A. Grippy.
- B. Garfield.
- C. Félix.

Amélie, de Meaux (77), souhaite bon anniversaire à son frère!

Les héros du Journal de Mickey vus par **Louis, de Château-Thierry (02).**

Où écrire à...

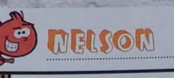
Lucie Lucas

Lucie est née le 24 mars 1986 à Paris. Mannequin et actrice, elle est connue pour son rôle de Clémentine dans la série "Clem", diffusée sur TF1 depuis 2010.





Lucie Lucas
C/o Artmedia
20, avenue Rapp
75007 Paris









Les Rapetou

Quelle grosse tête!











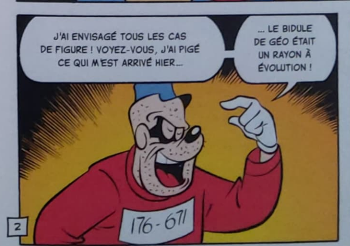















APRÈS QUELQUES PRÉPARATIFS, C'EST LE DÉPART POUR L'HÔTEL DE LA MONNAIE...
QUOI ? TU VEUX ENTRER PAR LA PORTE PRINCIPALE ? ET LES GARDIENS, ALORS ?
TU N'AVAIS PAS PRÉVU ÇA !
HÔTEL DE LA MONNAIE
PAS D'INQUIÉTUDE ! METTEZ VOS MASQUES À GAZ !


JE VOUS L'AVAIS DIT ! AUCUNE RÉSISTANCE !
WAOU ! LE GAZ SOPORIFIQUE QUE TU AS PRÉPARÉ LES ENVOIE DIRECTEMENT AU PAYS DES RÊVES !


ET CE CAMBRIOLEUR ÉLECTRONIQUE QUE TU AS INVENTÉ EST UNE MERVEILLE ! PAS DE PROBLÈME DE DERNIÈRE MINUTE AVEC LE COFFRE !
CHUT ! LES GORGES DE LA SERRURE ONT RÉAGI ! ON PEUT ENTRER !


YOUPI ! LES RAPETOU SONT DEVENUS UNE IMPITOYABLE MACHINE À CAMBRIOLER !
NOTRE GROSSE TÊTE DE FRANGIN EST UN AUTHENTIQUE GÉNIE DU CRIME !


ON FERAIT MIEUX SI TU ÉTAIS ENCORE PLUS INTELLIGENT !
QUE VEUX-TU DIRE ?
TU CROIS QU'ON...


HÉ, HÉ ! OUAIS ! DAVANTAGE DE JUS DE CRÂNE RENDRA NOS PLANS ENCORE PLUS INFAILLIBLES !
C'EST LE TICKET POUR L'INSPIRATION DIVINE !
JE VOUS DÉCONSEILLE FORTEMENT DE FAIRE ÇA !
3


LE JOUR SUIVANT...
BON SANG, VISE UN PEU LA TAILLE DE SON CIBOULOT !
TU MIJOTES QUOI, FRANGIN ?


J'AI ACHETÉ CET ORDINATEUR AVEC LE FRIC DE NOTRE DERNIER CASSE ! JE VAIS M'EN SERVIR POUR PIRATER L'ORDINATEUR CENTRAL DE LA BANQUE DE DONALDVILLE !


À PRÉSENT, ON N'A PLUS QU'À TROUVER UN DISTRIBUTEUR DE BILLETS, TAPER "176" ET VOILÀ ! À NOUS, L'OSEILLE !
!
!


ÇA A L'AIR SUPER ! MAIS SI TU AS OUBLIÉ QUELQUE CHOSE ET QUE ÇA TOURNE MAL...
TSS ! SEUL UN CERVEAU RIKIKI PEUT DOUTER DE MON ESPRIT SUPÉRIEUR !


ET...
MIRACLE ! UNE VÉRITABLE TEMPÊTE DE DOLLARS !
ÇA RESSEMBLE À UNE ERREUR DE LA MACHINE ! TU ES PLUS QUE BRILLANT, FRANGIN... TU ES ÉBLOUISSANT !
FWIP !
FWIP !
FWIP !
FWIP !
FWIP !


JE PENSAIS À UN TRUC, 671 ! SI DEUX DOSES DE RAYON EVO ONT PERMIS ÇA, QUE DONNERAIT UNE TROISIÈME ?
4


EUH... ON NE DEVRAIT PEUT-ÊTRE PAS ! MON ESPRIT HYPERSENSIBLE M'AVERTIT QUE DES EFFETS INDÉSIRABLES POURRAIENT SE PRODUIRE SI ON RENOUVELAIT L'OPÉRATION...
ALLEZ, POULE MOUILLÉE ! ÇA NE VA PAS TE TUER !


DÉCIDÉMENT, ÇA DEVIENT LASSANT...
LÀ ! ÇA FAIT DU BIEN, NON ?
ALORS ? LES IDÉES FUSENT DÉJÀ DE TA CAFETIÈRE SURDIMENSIONNÉE ?


OUI ! OUI... JE SAIS... EXACTEMENT CE QUE JE VAIS FAIRE...
GÉNIAL !

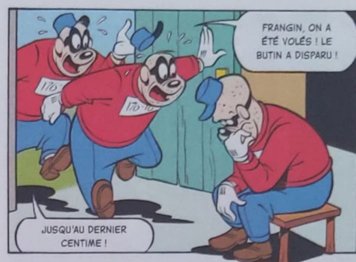

ATTENDEZ ! SI ÇA DOIT DEVENIR UNE HABITUDE, AUTANT EMPORTER LA MACHINE AVEC VOUS !
TROP TARD ! ILS SONT PARTIS !


ET...
LE GÉNIE S'EST ENFERMÉ DANS LA PIÈCE D'À CÔTÉ ! JE ME DEMANDE CE QU'IL FABRIQUE !
IL PRÉPARE SÛREMENT NOTRE PROCHAIN COUP !


LAISSONS-LE COGITER ! JE CÉLÉBRERAIS BIEN NOTRE DERNIER "TRAVAIL" ! HA, HA !
JE VAIS CHERCHER QUELQUES BIFTONS DANS L'ARMOIRE...


... ON EN A TELLEMENT QU'ON POURRAIT SE MOUCHER AVEC !
5


ARRRGH ! L'ARGENT A ZDISPARU !

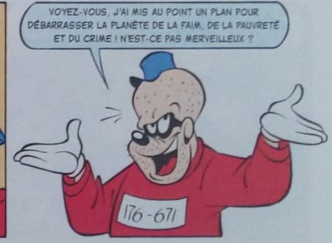

FRANGIN, ON A ÉTÉ VOLÉS ! LE BUTIN A DISPARU !
JUSQU'AU DERNIER CENTIME !


OH, ÇA ! NE VOUS INQUIÉTEZ PAS... JE L'AI OFFERT À UNE ŒUVRE DE CHARITÉ !
QUOI ?


OUI ! J'EN SUIS VENU À LA CONCLUSION QUE L'ARGENT ÉTAIT UN CONCEPT ABSTRAIT !
ABSTRAIT ? C'EST QUOI ÇA ?


MESSIEURS, JE SUIS HEUREUX DE VOUS ANNONCER QUE JE TRAVAILLE À QUELQUE CHOSE DE BIEN PLUS GRAND !
QUOI ? DES BIJOUX ? DE L'OR ?
DES ACTIONS ?


ABSOLUMENT PAS ! GRÂCE À VOUS, MA PENSÉE A ACCÉDÉ À UN ÉTAT DE CONSCIENCE SUPÉRIEUR !
OH-OH ! JE N'AIME PAS ÇA !


VOYEZ-VOUS, J'AI MIS AU POINT UN PLAN POUR DÉBARRASSER LA PLANÈTE DE LA FAIM, DE LA PAUVRETÉ ET DU CRIME ! N'EST-CE PAS MERVEILLEUX ?


CHACUN POURRA AVOIR CE DONT IL A BESOIN ! LE MONDE NOUS EN SERA ÉTERNELLEMENT RECONNAISSANT...
M... M... MAIS...
6


... ET JE VAIS DÉVOILER MON PROJET CET APRÈS-MIDI, AU SIÈGE DES NATIONS AMIES, À DONALDVILLE !


QU'EST-CE QUI EST ARRIVÉ À NOTRE FRANGIN ? ÇA VEUT DIRE QUOI, "DÉBARRASSER LA PLANÈTE DU CRIME" ?
TU VEUX VRAIMENT LE SAVOIR ?
176-167


DANS UN MONDE SANS CRIME...
... ON SERAIT AU **CHÔMAGE !**


NOTRE FRANGIN A BESOIN DE NOTRE AIDE... ET IL FAUT L'EMPÊCHER D'APPLIQUER SES IDÉES !
VIENS ! CETTE FOIS, C'EST MOI QUI TROUVE LES IDÉES !

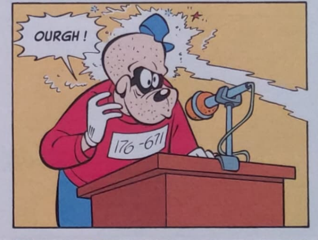

GÉO !
OH ! ENCORE VOUS !


JE M'ATTACHE TOUT SEUL, ÇA IRA PLUS VITE !
MERCI POUR TON FAIR-PLAY !
176-7


ON EST VENUS POUR TON BIDULE ! ON L'EMPORTE AVEC NOUS !
IL ÉTAIT TEMPS ! AMUSEZ-VOUS BIEN !


NOUS AMUSER ? C'EST UNE QUESTION DE ***VIE OU DE MORT !*** VOILÀ L'IMMEUBLE DES NATIONS AMIES ! J'ESPÈRE QU'IL EST ENCORE TEMPS...
NORMALEMENT, CET ENGIN MARCHE DANS L'AUTRE SENS !
MESDAMES ET MESSIEURS, LA SOLUTION AUX PROBLÈMES DU MONDE EST SIMPLE !
7


TOUT CE QUE NOUS AVONS À FAIRE, C'EST...
N'AIE PAS PEUR, FRANGIN, ON EST LÀ !
VISE-LE ET CHOISIS "INVERSER" !


OURGH !
176-671


SUPER ! ÇA MARCHE !
GOURF ! YURP ! THBFTPFPHTP !


ÉTEINS CE TRUC À PRÉSENT !
J... JE N'Y ARRIVE PAS ! ON A DÛ L'ABÎMER ! IL NE VEUT PLUS S'ARRÊTER !


ALORS DÉTOURNE-LE DE 671, ESPÈCE DE...
TROP TARD !
BON SANG ! GLOUPS !
OH, MES AÏEUX !


ET...
NE NOUS FAIS PAS LA LEÇON ! ON VEUT JUSTE QUE TU AIDES NOTRE FRANGIN...
... ET ON TE PROMET DE NE ***PLUS JAMAIS*** ÊTRE INTELLIGENTS ! C'EST TROP DANGEREUX !
8
FIN

Les profs

















29

Zap'actu!

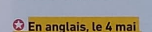
Événement





La journée de folie "Star wars"

Le 4 mai, c'est la journée des fans de "Star wars". Voici les infos à connaître pour ne rien rater...



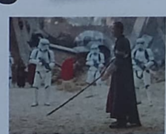
En anglais, le 4 mai se dit "May, the fourth". Ceci s'entend comme "may the Force/be with you" ("que la Force soit avec toi"), l'une des phrases cultes des "Star wars".

Tout est donc parti de ce jeu de mots en 1979. Depuis, les accros de la série du monde entier se rassemblent, se déguisent, revoient les films et s'exclament: «May, the fourth/ be with you!»

Pour célébrer l'événement, la chaîne Disney XD organise **une journée marathon "Star wars rebels".** De 7 h du matin à 22 h 40, tu savoureras trente-six épisodes de cette géniale série d'animation. N'oublie pas de sortir t'aérer!

Le 4 mai rimera aussi avec solidarité. En effet, **treize personnages de "Star wars", dont Anakin, Dark Vador, Rey ou Kilo Ren, rendront visite aux enfants soignés à l'hôpital** parisien Robert-Debré, pour leur apporter force et courage à travers des animations cosmiques.

Les "Starwarmaniaques" sont invités à partager leurs meilleurs souvenirs de la saga (costumes faits maison, jouets...) sur les réseaux sociaux. Pour participer, il suffit de partager sa photo sur Twitter, Facebook ou Instagram avec les hashtags **#MayThe4thBeWithYou et #MonSWcollector** Le fan dont l'image sera la plus retwetée et aimée gagnera un bel objet collector "Star wars".



Les spectateurs devront encore patienter 239 jours pour voir **"Rogue one: a Star wars story" qui sort au ciné le 14 décembre.** C'est le chapitre 1 d'une série de films dérivés de l'univers "Star wars". Cet épisode relate l'épopée d'un groupe de rebelles résolu à voler les plans de la redoutable Étoile noire. L'intrigue se situe entre les épisodes 3 et 4 de "La guerre des étoiles".

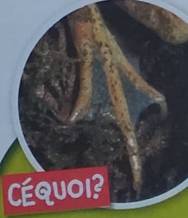
Cher Jedi, envoie-nous des photos de toi déguisé en héros de "Star wars", en imaginant une mise en scène. Les plus originales seront publiées dans Le Journal de Mickey!





Un casque en bois et en papier

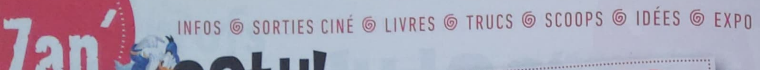
Rouler à vélo, c'est écolo. Avec un casque 100% naturel, c'est encore mieux! C'est à présent possible grâce à ce modèle conçu par une start-up suédoise. Tous les composants de cet accessoire sont dérivés de produits forestiers: la coque est en placage de bois, les sangles sont en papier renforcé et la mousse antichoc est faite de pulpe de bois. Une invention qui allie sécurité et respect de l'environnement!



CÉQUOI?

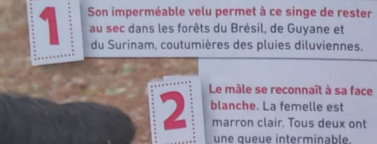
C'est la patte d'un batracien commun en France.

C'est une patte arrière de grenouille rousse. Ses doigts sont reliés par une membrane qui facilite la nage, à la manière d'une palme.



3 INFOS SUR...

LE SAKI À TÊTE PÂLE



1 **Son imperméable velu permet à ce singe de rester au sec** dans les forêts du Brésil, de Guyane et du Surinam, coutumières des pluies diluviennes.

2 **Le mâle se reconnaît à sa face blanche.** La femelle est marron clair. Tous deux ont une queue interminable.

3 **Pour donner l'alerte, il pousse un long cri.** Des grognements accompagnés de secousses du corps sont signes d'agressivité.

Disney TOUS EN FORME

BIEN DORMIR, C'EST ESSENTIEL!

Automne Pavia, judokate médaillée de bronze aux JO de Londres en 2012, te donne ses trucs pour t'endormir rapidement...

«Pour me laisser aller, je me fais des films dans la tête. Je revois les fêtes de famille ou j'imagine le jour où je me marierai. Ça évacue le stress en permettant de ne pas penser au judo. **Pour les siestes, vingt minutes suffisent pour récupérer.** Mais, pour être sûr de se réveiller, le réveil reste l'arme fatale!»

PANIER BIO

VOUS SAVEZ CE QUE C'EST, LE SECRET DE NOTRE FORME? C'EST LE SOMMEIL!





Chaispasquoilire

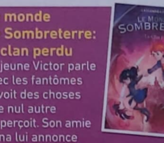
Des romans à dévorer



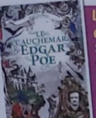


L'exploit de Gustave Eiffel
Tu aimes la tour Eiffel ou tu rêves de la visiter? Ce roman retrace l'incroyable histoire de ce monument. En fin d'ouvrage, retrouve plein d'infos sur la Dame de fer.
D'Hélène Montardre, Éd. Nathan.

Moi & ma super bande
Cette nouvelle série drôle raconte l'histoire d'Ella et de sa bande de copains. Dans "SOS maître en danger!", ils s'inquiètent pour leur prof dont le comportement est vraiment bizarre. "Tous en scène" nous décrit le bazar qu'entraîne la mise en place d'un spectacle avec une troupe d'élèves déchaînés! Fous rires en cascade.
De Timo Parvela et Zelda Zonk, Éd. Nathan.



Le monde de Sombreterre: le clan perdu
Le jeune Victor parle avec les fantômes et voit des choses que nul autre ne perçoit. Son amie Alina lui annonce qu'il est celui qui pourra sauver le monde de Sombreterre, territoire des esprits et des spectres. Une série fantastique par l'auteur de "Malenfer".
De Cassandra O'Donnell, Éd. Flammarion Jeunesse.



Le cauchemar d'Edgar Poe
Sukie et ses parents vivent dans un manoir inquiétant. Alors qu'ils vendent des babioles lors d'une brocante, deux jeunes hommes s'intéressent à un banal balai. Ils travaillent pour une bibliothèque renfermant des objets qui ont marqué l'histoire ou la littérature. Or, cet ustensile est un balai volant issu d'un conte dont le décor est le manoir de Sukie. Un roman fantastique, pour les plus grands.
De Polly Shulman, Éd. Bayard.



Vampire, ça craint (grave)
Dur, dur d'être un vampire. Timothée en sait quelque chose: il bave comme un bouledogue car ses dents poussent, il dort dans un cercueil plein d'échardes et il est harcelé par les filles attirées par son charme étrange. Un roman plein d'humour à dévorer!
De N. M. Zimmermann, Éd. PKJ.

Cherub: dossiers secrets
Ce livre dévoile des documents sur la vie des agents dans le campus, des missions inédites, mais aussi des informations sur notre agent préféré, James Adams. Anecdotes et révélations à foison!
De Robert Muchamore, Éd. Casterman.

Énigme au grand stade, Les trois coups de minuit et Nuit blanche au musée
Au stade, au théâtre ou au musée, quand quelque chose ne tourne pas rond, Lily ne peut pas s'empêcher d'enquêter. Elle entraîne avec elle Lucas, son jumeau. Un duo de choc pour résoudre les mystères. Une bonne série policière.
De Danielle Thiéry, Éd. Syros, Souris noire.



4 idées pour ta semaine!

Mercredi 4 — Expo
Jusqu'au 30 décembre, le musée des Confluences, à Lyon, présente l'expo "Antarctica". Menacé par le réchauffement climatique, ce désert blanc présente une incroyable biodiversité. De superbes documents en sont les témoignages.
Infos sur www.museedesconfluences.fr

Samedi 7 — Jeu



Lift it! nous a bien amusés. Chaque joueur doit ériger un édifice en dirigeant sa grue de la tête. Attention: le temps est limité et l'engin difficile à manœuvrer. Prépare-toi à rigoler!
Gigamic, 30 € environ.

Dimanche 8 — Jouet
Prends-toi pour Batman avec ce masque de vision nocturne. Grâce à sa lentille de grossissement, vise tes ennemis. Tu les surprends la nuit grâce à ses LED. Le superhéros, c'est toi!
Masque vision nocturne Batman, Spinmaster, 40 € environ.

Lundi 9 — Jeu
Tire une carte thème du Bwacalauréat et lance les dés. Le premier qui trouve un mot avec la lettre du dé vert, sans celle du dé rouge, gagne le point. L'équipe qui atteint la case d'arrivée l'emporte. Un sacré casse-tête!
Dujardin, 14,90 € environ.



Zap'écrans!



Jeudi 5

Le manoir magique

France 4

20 h 55 > 22 h 15

Tonnerre, un chaton, trouve refuge dans la demeure d'un magicien. Lorsque ce dernier est hospitalisé, son neveu n'a qu'une idée: se débarrasser de la maison de son oncle. Tonnerre passe à l'action... Un film d'animation féerique à ne pas manquer.

Vendredi 6

Une vie de chat

France 3

8 h 15 > 10 h 45

Un matou mène une double vie. La journée, il vit chez Zoé, la fille d'une commissaire de police, et, la nuit, il fait équipe avec Nico, un malfrat... Pour les fans d'enquêtes policières, un dessin animé rondement mené.



Jeudi 5

Les Indestructibles

M6

20 h 55 > 23 h 10

Après avoir sauvé le monde sous le nom de M. Indestructible, Bob Paar a repris une vie de famille routinière. Sa femme, ex-superhéroïne, et leurs enfants, dotés eux aussi de pouvoirs extraordinaires, ne s'ennuieront pas longtemps... Un classique signé Pixar.

Dimanche 8

Madame Doubtfire

6ter

20 h 55 > 23 h

Suite à son divorce, Daniel a perdu la garde de ses enfants. Quand il apprend que leur mère cherche une nounou, il décide de se faire engager en se déguisant en femme... Une comédie sympathique.

Nwave Pictures – Folimage – 20th Century Fox – © Disney/Pixar

Et aussi!

Mercredi 4

Star wars rebels

Disney XD

7 h > 22 h 40

Les fans de "Star wars" seront comblés avec 36 épisodes d'affilée de cette excellente série d'animation!

Dimanche 8

Juste pour rire

Gulli

19 h 25 > 20 h 20

Dans ce nouveau rendez-vous du dimanche, une sélection de gags est recueillie dans la rue en caméra cachée par des enfants farceurs. Fous rires garantis!

Mardi 10



The island: seuls au monde

20 h 55 > 23 h 20

Après vingt-sept jours passés sur leur île, c'est la fin de l'aventure pour les "survivants". Les concurrents retrouveront bientôt la "civilisation"... Comment réagiront-ils?











Deligne

Les P'Tits Diables

















TES 6 FICHES À DÉCOUPER POUR PRÉPARER ET ILLUSTRER TON EXPOSÉ

Les inventeurs
Des génies méconnus

Les inventeurs
Archimède

La vis d'Archimède.

Les inventeurs
Gutenberg

L'imprimerie.

Les inventeurs
Léonard de Vinci

L'homme de Vitruve: étude sur les proportions du corps humain.

Les inventeurs
Louis Pasteur et Alexander Fleming

Les inventeurs
James Watt

La machine à vapeur.

Archimède: le Géo Trouvetou de l'Antiquité

Le coup de pouce du Journal de Mickey

On sait peu de chose sur la vie de ce grand savant de l'Antiquité (287-212 avant Jésus-Christ). Mais ses travaux sont parvenus jusqu'à nous. Physique, maths, mécanique... il assure en tout.

• Il explique comment soulever d'énormes poids avec des leviers, des poulies et des palans.

• Il imagine l'emploi guerrier de catapultes et de grues pour bombarder l'ennemi. Toujours dans le domaine militaire, il a l'idée d'incendier une flotte d'assaillants en concentrant les rayons du soleil au moyen de miroirs.

• Tournant sans fin, la vis d'Archimède achemine de l'eau d'un point bas à un point haut.

• Il améliore les engrenages et les roues dentées. On lui doit l'odomètre, un appareil qui évalue les distances parcourues (sorte de compteur kilométrique). Il crée un système de treuil composé d'engrenages superposés et de vis sans fin. Résultat: on déplace de lourdes charges avec un effort minime.

• Surtout, il a compris que tout corps plongé dans un liquide subit une poussée vers le haut qui lui permet éventuellement de flotter. Il l'a constaté dans son bain, s'écriant: «Eurêka!» («J'ai trouvé», en grec ancien.) Ce constat, le principe d'Archimède, explique pourquoi les bateaux flottent malgré leur masse.

AKG Images

Des génies méconnus

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Les premières inventions de l'histoire n'ont pas fait l'objet d'écrits. Mais ces découvertes anonymes nous ont permis d'accéder à la civilisation.

• Le feu existait avant l'homme, par exemple avec les volcans ou la foudre. Il y a environ 500 000 ans, en Asie et en Europe, Homo erectus est le premier homme à maîtriser les flammes. Il trouve par tâtonnements comment les produire à volonté, soit en heurtant un silex contre une pierre contenant du fer, soit en frottant deux bouts de bois l'un sur l'autre.

• Qui a eu l'idée de semer des graines et d'attendre qu'elles croissent? Ou de domestiquer des animaux? On ne sait pas. On pense que cela a eu lieu au Néolithique, vers 10000 av. J.-C. L'agriculture remonte à cette époque. Et cela dans tous les coins du monde.

• L'écriture naît vers 4000 av. J.-C. dans plusieurs contrées, d'abord à Sumer, en Mésopotamie, mais aussi en Égypte et en Chine. On peut dès lors communiquer par écrit autrement que par des croquis et même comptabiliser ses biens.

• La roue a sans doute fait ses premiers tours au Proche-Orient, vers 3500 av. J.-C. Pratique pour construire des chars de guerre, des chariots... la roue se répand peu à peu dans le monde. Les Amérindiens l'adoptent après l'arrivée des Européens à la fin du 15e siècle.

AKG Images

Léonard de Vinci: esprit universel

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Léonard de Vinci (1452-1519) est un célèbre peintre italien. Il incarne à merveille l'esprit de la Renaissance. La peinture n'est qu'un aspect de ses talents, car il se flatte d'être surtout un inventeur. Au fil du temps, on finit par le considérer comme un génie universel.

• Il s'intéresse à tout. Il dessine, bien sûr. Ses carnets fourmillent de croquis d'anatomie humaine et animale, de constructions diverses... Léonard se passionne aussi pour la technique. Il ébauche les plans d'inventions révolutionnaires pour l'époque. Il imagine une espèce d'avion à ailes de chauve-souris, un scaphandre, un hélicoptère, une sorte de char d'assaut... La plupart de ces projets ne seront jamais construits. Le portraitiste de "La Joconde" était trop en avance sur son temps...

• Soucieux de n'oublier aucun aspect de ses trouvailles, il les commente dans ces mêmes carnets de croquis. Afin de mieux garder ses secrets, il écrit à l'envers. Pour espérer déchiffrer ses notes, il faut les placer face à un miroir.

• Au départ, Léonard travaille pour des princes italiens. Il finit par s'installer au château du Clos-Lucé en France, à l'invitation de François Ier. Dans ce lieu où il a fini ses jours, on peut admirer les maquettes reconstituées de ses créations, certaines grandeur nature!

AKG Images

Gutenberg: un homme de caractères

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Avant Gutenberg (env. 1400-1468), des moines s'astreignent à un travail de... bénédictin pour recopier les écrits à la main sur du parchemin. Ces copistes utilisent une plume d'oiseau qui crachouille et de l'encre qu'ils produisent eux-mêmes.

• Passé à la postérité sous le nom de Gutenberg, l'Alsacien Johannes Gensfleisch a un jour une idée géniale: l'imprimerie.

• On savait déjà sculpter quelques lignes à l'envers sur une planche pour les reproduire. Ce procédé a pour nom xylographie.

• L'idée de Gutenberg consiste à composer des textes à l'aide de petites formes métalliques, les caractères mobiles, qu'on aligne (toujours sur l'envers) d'abord sur des réglettes pour faire des lignes, puis sur une forme pour constituer une page. On presse ensuite l'ensemble pour obtenir autant d'exemplaires qu'on veut. Quand on a fini, on peut démonter la page et réutiliser les caractères mobiles. Cet art de l'imprimeur s'appelle typographie.

• Perfectionniste, Gutenberg invente une encre adaptée au procédé et une presse adaptée pour que celle-ci adhère bien au papier.

• Le premier livre imprimé est une Bible, le 23 février 1455.

• L'imprimé se répand. L'imprimerie se diffuse en Europe, véhiculant une culture nouvelle, celle de la Renaissance.

AKG Images

James Watt: à toute vapeur!

Le coup de pouce du Journal de Mickey

James Watt (1736-1819) est un ingénieur anglais, également entrepreneur et magistrat. Très jeune, il se révèle doué en maths et... en bricolage. Il est habile de ses mains et inventif.

• Devenu ingénieur, il a l'occasion de réparer une machine à vapeur, une technique connue depuis un demi-siècle, mais peu efficace. Watt se dit qu'il peut l'améliorer. Il se rue au travail.

• C'est le début de l'ère industrielle en Angleterre. Le pays a besoin d'énergies puissantes, pratiques et pas trop chères. Il faut extraire du charbon, fabriquer et usiner de l'acier, faire tourner à plein rendement les usines textiles... Une machine à vapeur améliorée ferait le bonheur des industriels.

• James trouve des associés qui le financent. Dès 1774, il lance sa machine à vapeur améliorée. Il met au point toutes sortes de mécanismes fonctionnant à la vapeur. Il dépose même un brevet pour une locomotive! Sa trouvaille séduit partout dans le monde, où elle fait merveille pendant plus d'un siècle.

À noter: en son honneur, on a baptisé watt l'unité dans laquelle on mesure la puissance d'une machine, d'un appareil électrique... ou d'un muscle. Mille watts forment un kilowatt.

E. Lessing/AKG Images

Louis Pasteur et Alexander Fleming: les microbes peuvent leur en vouloir!

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Louis Pasteur

Le Français Louis Pasteur (1822-1895) travaille beaucoup sur les levures, la fermentation, les moisissures et sur les maladies des vers à soie.

• Ce qui l'intéresse, c'est la protection contre les maladies. Le principe de la vaccination est connu depuis le 18e siècle grâce au Britannique Jenner, inventeur du vaccin contre la variole.

• Pasteur cherche à neutraliser les effets de la rage, un terrible fléau, transmis par des chiens, des renards ou des loups. En 1885, il injecte le vaccin au jeune Joseph Meister, mordu par un chien. Le garçon est sauvé. Les expériences de Pasteur mènent dès lors à des vaccinations systématiques.

À noter: on lui doit aussi la pasteurisation, qui permet de conserver sans danger les aliments après les avoir portés à une température élevée.

Alexander Fleming

Le médecin Fleming (1881-1955) constate que les blessures mal soignées condamnent les soldats de 1914-18. Comment éviter les infections? Il y travaille longtemps avant de découvrir, par hasard, en 1928, les vertus de la pénicilline, une moisissure qui tue les bactéries infectantes. Ce remède sera utilisé dès 1941 et sauvera de nombreux combattants de la Seconde Guerre mondiale.

SPL/AKG Images

TES 6 FICHES À DÉCOUPER POUR PRÉPARER ET ILLUSTRER TON EXPOSÉ

TES 6 FICHES À DÉCOUPER POUR PRÉPARER ET ILLUSTRER TON EXPOSÉ

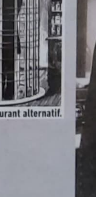
La plus ancienne photo conservée.

Les inventeurs
Nicéphore Niepce et Louis Daguerre

Les inventeurs
Edison



Tesla teste le courant alternatif.



Les inventeurs
Nikola Tesla

Les inventeurs
Les frères Lumière





Les inventeurs
Steve Jobs et Tim Berners-Lee



Les inventeurs
Roland Moreno

Edison: un touche-à-tout

Le coup de pouce du Journal de Mickey

L'Américain Thomas Edison (1847-1931) est né dans une famille modeste. On le trouve trop remuant et on pense qu'il n'a aucun avenir, mais le jeune Thomas est débrouillard et curieux. Il dévore tous les livres de la bibliothèque de sa ville. À 12 ans, il travaille déjà comme vendeur de boissons et de journaux. La même année, il s'intéresse au télégraphe et se bricole un petit laboratoire de physique-chimie!

• Alors qu'il lit toujours plus, il est employé comme télégraphiste. Il transmet des messages d'un bout à l'autre du pays en morse. Il ne tarde pas à améliorer cette technique et à toucher l'argent de son premier brevet à 19 ans!

• À 27 ans, il est chef d'entreprise, il supervise des projets par dizaines et dépose des brevets par centaines. Au total, plus de mille!

• Que lui doit-on, en plus de l'amélioration du télégraphe? Une machine à compter les votes en 1868, un micro pour le téléphone naissant en 1869, le phonographe pour écouter les premiers disques en 1877, l'ampoule électrique à incandescence en 1879, la caméra de cinéma en 1891, la centrale électrique pour produire du courant continu dans un quartier new-yorkais en 1882…

• On a dit de lui qu'il avait le "complexe du délice technique". C'est tout à fait cela!

AKG Images

Nicéphore Niepce et Louis Daguerre: l'invention de la photographie

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Avant l'invention de la photo au 19ᵉ siècle, il faut faire appel à un peintre si on veut avoir son portrait. Entre les séances de pose et la réalisation de l'œuvre, cela prend beaucoup de temps!

• Le Français Nicéphore Niepce (1765-1833), avant de créer la photographie, est déjà réputé. Il travaille sur un procédé connu, celui de la boîte noire. Un petit trou réalisé dans une boîte noire permet de voir un aperçu inversé de l'extérieur. Mais peut-on l'imprimer sur papier? Niepce travaille sur les produits chimiques qui permettent cela. En 1826, il réussit et écrit triomphalement à son frère qu'il a fixé l'image d'une table dressée! Il aura fallu huit heures de pose pour obtenir cette première photographie de l'histoire.

• Bientôt, Niepce rencontre Louis Daguerre (1787-1851), peintre et décorateur d'immenses tableaux appelés dioramas. Les deux hommes s'associent, pour améliorer les résultats de Niepce. En 1837, Daguerre trouve le moyen de réduire le temps de pose à vingt minutes et crée le daguerréotype: une photographie sur une plaque de cuivre couverte d'argent. C'est un succès. Daguerre fait fortune, alors que Niepce est mort ruiné et oublié de tous, en 1833.

AKG Images

Les frères Lumière font leur cinéma

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Quel merveilleux hasard de s'appeler Lumière quand on invente un procédé magique où la lumière passe à travers des images pour les animer et les donner à voir sur un écran!

• En fait, c'est l'Américain Edison qui, en 1891, a imaginé un appareil à filmer des images animées, le kinétographe. Mais la projection ne profitait qu'à un spectateur à la fois.

• Les frères Lumière, Auguste (1862-1954) et Louis (1864-1948), sont ingénieurs. Le duo dépose nombre de brevets de photographie. Mais ce qui les intéresse le plus, c'est l'image animée. Ils conçoivent un projecteur révolutionnaire qui entraîne le film à une vitesse stable, et une lampe puissante qui diffuse les œuvres sur un grand écran. Quel progrès: désormais, on peut voir un film en famille!

• Le 28 décembre 1895, ils projettent en public leurs premiers films de "cinématographe", comme ils baptisent leur procédé: une sortie d'ouvriers de l'usine appartenant aux Lumière, à Lyon, et l'arrivée d'un train dans une gare (les spectateurs sont terrifiés car ils croient que le train fonce sur eux) ou le célèbre gaguesque "Arroseur arrosé".

• Les frères Lumière pensaient que ce divertissement ne durerait que quelques années. Plus d'un siècle plus tard, le cinéma fait toujours salle comble!

Nimatallah/AKG Images

Nikola Tesla: génie de l'électricité

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Cet ingénieur et physicien (1856-1943) est d'origine serbe. Il a une mémoire phénoménale qui lui permet de se souvenir de tout ce qu'il a vu ou lu.

• Il invente un courant à moteur électrique révolutionnaire. Mais, en Europe, nul ne s'y intéresse. Aussi émigre-t-il aux États-Unis en 1884 pour travailler avec Edison, qui l'a recruté. À l'époque, les Américains tentent d'utiliser au mieux une énergie récente: l'électricité continue. Son exploitation occasionne de nombreux problèmes: accidents, pannes, incendies… De plus, son transport étant problématique, il faut construire une centrale électrique tous les 3 km.

• Tesla pense qu'il faudrait utiliser le courant alternatif, celui qui alimentait son premier moteur. Edison est partisan du courant continu. Les hommes se brouillent et Tesla quitte la compagnie d'Edison en 1885. Il crée la sienne en 1888.

• Il invente la radio par ondes, l'ancêtre du radar, le robot télécommandé (ses détracteurs affirment que c'est un enfant enfermé dans l'androïde qui l'anime). Il n'obtient, en dépit de son génie, aucun résultat commercial: les banques cessent de financer ses recherches.

• Il meurt dans des conditions misérables en 1943. Il avait pourtant raison: le courant alternatif est aujourd'hui la norme mondiale.

SPL - Bildissendition/AKG Images

Roland Moreno: la carte à puce

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Le Français Roland Moreno (1945-2012), fan d'électronique, est un génie créatif qui n'a pas suivi d'études poussées. Il conçoit des appareils loufoques, comme la machine à tirer à pile ou face, le radoteur, l'appareil à inventer des mots, la calculette qui indique toujours un résultat faux…

• En 1974, il dépose le brevet de la carte à puce. C'est un petit carré bourré de connexions qui permet de stocker une foule d'informations. Il pense que cette carte peut être portée dans une bague. C'est la reprise d'une vieille idée du romancier Barjavel, énoncée dans le roman "La nuit des temps".

• Finalement, la carte à puce sera incluse dans un rectangle en plastique dur, de la taille d'une carte de visite. Regarde autour de toi, tu en verras partout: sur les cartes bancaires, sur la carte Vitale (Assurance maladie), les cartes SIM de téléphone… La carte à puce sert à tout.

• Désormais, les puces se lisent à distance, comme celles utilisées dans les transports en commun.

• Lors d'une interview, Roland Moreno confiait: «J'ai trouvé la solution de la carte à puce au cours d'un rêve. En réalité, je suis un gros paresseux, j'ai une très faible productivité.» Pourtant, comme l'informatique, la carte à puce a révolutionné la vie moderne!

F. Soulloy/Sipa

Steve Jobs et Tim Berners-Lee: les as de l'informatique

Le coup de pouce du Journal de Mickey

Steve Jobs

Dans les années 1970, l'Américain Steve Jobs (1955-2011) veut mettre l'ordinateur à la portée de tous. Car l'informatique existe seulement dans les grandes sociétés et les administrations. Il prétend que chacun pourrait bientôt avoir son ordinateur. Il simplifie donc toutes les manipulations. Il travaille avec deux associés et crée son entreprise, Apple ("pomme"), en 1976! Il commercialise l'Apple 1, l'un des premiers ordinateurs individuels. C'est un succès. On lui doit aussi l'ordinateur Macintosh (1984), l'iPhone (2007) et l'Ipad (2010).

Tim Berners-Lee

Né en 1955, Tim Berners-Lee, un physicien anglais, construit son propre ordinateur dans les années 1970. Il pense alors que ce serait une bonne chose de partager des données d'une machine à l'autre. Au début, il pense surtout aux autres employés de son entreprise, qu'il veut pouvoir mettre en réseau. Il associe Internet et des liens entre différents ordinateurs. C'est la naissance, en 1990, de ce qu'on appelle la Toile, le Web ou www. À l'origine, c'est pour échanger des travaux entre chercheurs. Mais, très vite, le monde entier se met à circuler sur le Web.

P. Sakuma - Lefebvre/AP/Sipa

TES 6 FICHES À DÉCOUPER POUR PRÉPARER ET ILLUSTRER TON EXPOSÉ

Cath & son chat

Très bien, mon Sushi !

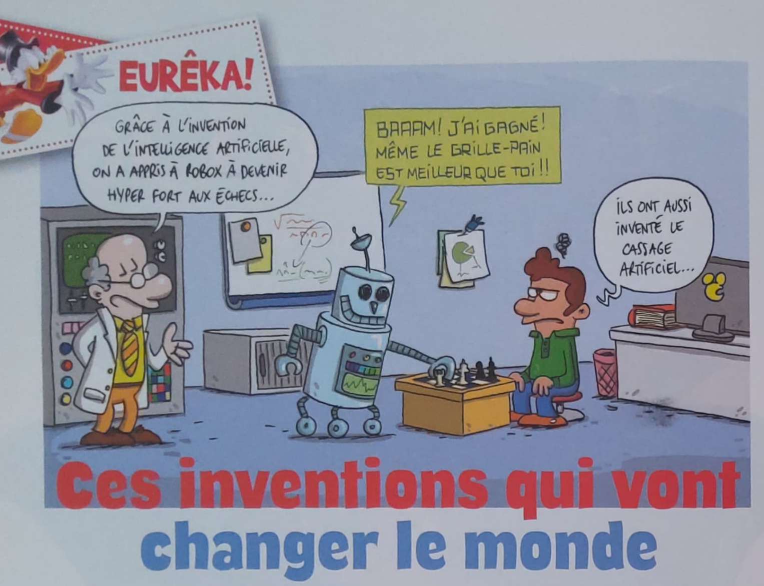
Tu as vu, Glad ? C'est moi qui l'ai dressé à rapporter ce qu'on lui lance !

Mais… Pourquoi ?

C'est bon pour les toutous de faire ça… Les chats sont capables de faire TELLEMENT d'autres choses…

Oui… Mais savoir rapporter, c'est ultra GIGA important…

Surtout quand mon père s'aperçoit que je n'ai pas rangé ma chambre depuis un mois, par exemple…



Ces inventions qui vont changer le monde

Parmi la multitude de découvertes faites par les scientifiques, certaines auront sûrement un impact considérable sur nos vies dans le futur. Avec Géo Trouvetou, nous avons sélectionné les six innovations les plus prometteuses du moment...

Texte: Éric Leroy-Terquem – **Dessins:** Sti




Le train Hyperloop: plus rapide qu'un avion!

Transports
Le train plus rapide que l'avion

L'Hyperloop foncera à 1 200 km/h: quatre fois plus vite qu'un TGV! C'est ce qu'a annoncé l'industriel milliardaire Elon Musk, à l'initiative de ce projet futuriste. Pas de rails pour l'Hyperloop. Dans un tube surélevé, des capsules propulsées par un champ magnétique se déplaceront sur un fin coussin d'air. Le système permettrait de rallier Los Angeles à San Francisco en trente minutes, contre trente-cinq par les airs! Récemment, le gouvernement slovaque a signé un accord avec l'entreprise, en vue de la construction d'une ligne entre Bratislava (Slovaquie) et Budapest (Hongrie).

Spatial
Des fusées réutilisables

C'est encore un projet d'Elon Musk. En décembre 2015, la société Space X, dont il est le fondateur, a envoyé une fusée dans l'espace et l'a ramenée sur Terre en douceur, onze minutes après le décollage. Entre-temps, l'engin est monté à 200 km d'altitude et s'est placé en orbite. À long terme, réutiliser des lanceurs permettrait de réaliser des économies et d'envisager des missions aller-retour vers Mars...

Informatique
Le programme qui a réponse à tout

Demain, tu auras un assistant personnel virtuel à disposition. Il prendra tes rendez-vous, répondra à toutes tes questions, te guidera selon tes goûts... C'est en tout cas l'objectif des spécialistes de l'intelligence artificielle: permettre à des machines de penser! Des programmes informatiques ont franchi des étapes majeures: battre les meilleurs joueurs d'échecs et de go (un autre jeu de stratégie), se faire passer pour un être humain au cours d'une discussion sur Internet... En ce moment, on développe des logiciels capables d'identifier des formes dans des vidéos (des voitures, par exemple), de reconnaître des voix et même de comprendre des histoires.



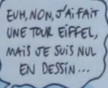
Matériaux
Léger mais costaud!

Le graphène est LE matériau d'avenir. Il est à la fois léger, ultra-résistant, flexible et, en plus, c'est un bon conducteur électrique. Andre Geim, le physicien qui l'a mis au point, a obtenu un prix Nobel en 2010. C'est dire les attentes suscitées par cet alliage! On envisage de l'utiliser pour fabriquer des smartphones flexibles, des écrans incassables, des systèmes de recharge très rapide... Il pourrait même servir à filtrer l'eau de mer pour la rendre potable ou encore à désinfecter plus efficacement les hôpitaux. Un obstacle reste à franchir: diminuer son coût de production, pour l'instant très élevé.

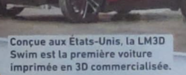
Biologie
Du nouveau sur la génétique

Il a un nom imprononçable: CRISPR-Cas9. Rien à voir avec C-3PO, ce n'est pas un robot issu de "Star wars", mais un procédé très puissant. Il modifie les gènes d'une plante ou d'un animal de façon simple et précise. Mis au point par la chercheuse française Emmanuelle Charpentier il y a à peine trois ans, il est utilisé dans les labos de biologie du monde entier. Son potentiel est considérable. Il permettrait de guérir des maladies génétiques contre lesquelles il n'existe pas de traitements.





Impression 3D
La machine à tout faire


Conçue aux États-Unis, la LM3D Swim est la première voiture imprimée en 3D commercialisée.

On s'en sert pour créer toutes sortes de choses, des gadgets aux maisons en passant par des œuvres d'art, des pièces d'avions et, dernièrement, une auto. À partir d'un modèle numérique en trois dimensions, l'imprimante fabrique un objet en ajoutant de la matière, couche par couche. Cette technologie est en train d'investir le domaine de la médecine. Une firme a déjà réussi à produire de la peau humaine! À terme, les chercheurs escomptent produire des organes complexes, comme un foie ou un rein.



IL SUFFISAIT DE NE PAS Y PENSER!

Toutes les inventions ne sont pas issues d'une démarche scientifique rigoureuse. Certaines découlent d'incidents ou sont le fruit du hasard. En voici quelques exemples...

La pénicilline
Un oubli salutaire

De retour de vacances en septembre 1928, le docteur Alexander Fleming constate qu'une culture de bactéries responsables de maladies oubliées a été envahie par des moisissures. Il observe qu'une substance produite par ces champignons a stoppé la croissance des microbes. Il a découvert la pénicilline, le premier antibiotique! Un médicament qui a permis de sauver de nombreuses vies.







Le Post-it
Ça ne colle pas mais ça colle

Au départ, c'est un flop. L'adhésif développé en 1970 par le chimiste Spencer Silver ne colle pas très bien. Personne n'y voit d'intérêt. Ce n'est que dix ans plus tard qu'un de ses collègues pense à une application. Arthur Fry chantait dans une chorale et utilisait des bouts de papier pour marquer les pages de son livret. Agacé de les voir tomber, il eut l'idée d'utiliser cette colle: de quoi rendre le marque-page un peu adhésif, mais pas trop, afin de l'enlever sans laisser de traces. Le Post-it était né!



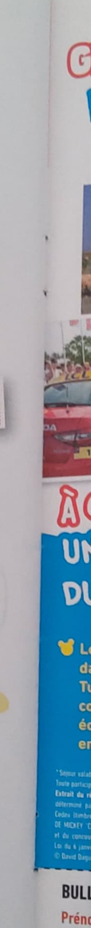
L'hélice de marine
Vive la casse!

En 1836, l'Anglais Francis Smith tente de concevoir un système pour propulser efficacement un navire. Il utilise une hélice en forme de vis, faisant deux tours complets. Il effectue un premier essai, peu concluant. Ne prenant pas assez de vitesse, le bateau percute le quai et l'hélice se casse en deux. Surprise: l'embarcation repart plus vite. La première génération d'hélices de marine vient de voir le jour grâce à ce simple accident.



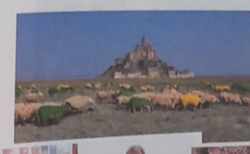
La gomme
On efface tout et on recommence

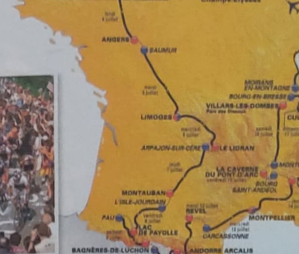
Cette invention datant de 1770 est le résultat d'une étourderie. À l'époque, on enlevait les taches d'encre avec de la mie. L'ingénieur anglais Edward Nairne a confondu un bout de pain avec un morceau de résine d'hévéa. Il s'est rendu compte que ce matériau était plus efficace. Il s'est alors lancé dans la production de gommes en latex. Plus de deux siècles plus tard, on l'utilise encore!



GRAND CONCOURS
FAIS-NOUS PARTAGER TA PASSION DU TOUR!







À GAGNER:
UNE JOURNÉE SUR LE DÉPART DU TOUR AU MONT-SAINT-MICHEL!

Le samedi 2 juillet, tu vivras une journée incroyable dans les coulisses du Grand Départ. Tu pourras apprendre tous les secrets de cette grande course cycliste et rencontrer tes champions préférés, échanger avec les équipes, découvrir la caravane et avoir encore plus de surprises.

COMMENT PARTICIPER?

Dans une lettre, dis-nous ce qui te passionne dans le Tour de France et adresse-nous une photo ou un dessin pour illustrer cette passion.

N'oublie pas de remplir le bulletin de participation ci-dessous et de l'envoyer avant le 3 juin 2015 à l'adresse suivante:

JOURNAL DE MICKEY
Concours TOUR DE FRANCE
10, rue Thierry-Le-Luron
92592 Levallois-Perret Cedex

BULLETIN DE PARTICIPATION À RENVOYER:

Prénom ______ Nom ______

Date de naissance __ / __ / ____ Numéro de téléphone __________

Adresse ______

Code postal _____ Ville ______

Adresse e-mail de l'un de tes parents ______ Signature de l'un de tes parents:

☐ J'accepte de recevoir par e-mail des offres de la part de Disney Hachette Presse
☐ J'accepte de recevoir par e-mail des offres promotionnelles de la part des partenaires sélectionnés par Disney Hachette Presse

Mickey

Le gliquide







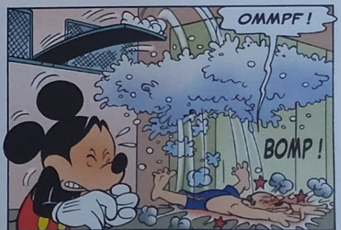








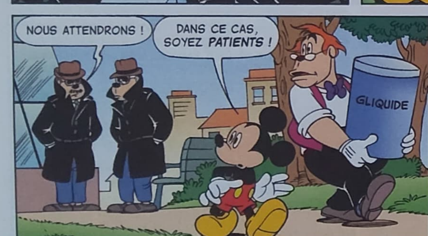





MICKEY ET DOC STATIC EXPÉRIMENTENT LE GLIQUIDE À L'EXTÉRIEUR, PRÈS DU LABORATOIRE...
BONNE IDÉE DE TESTER LE GLIQUIDE COMME ÉCRAN SOLAIRE.
IL EST TROP TRANSPARENT POUR FAIRE DE L'OMBRE. J'AURAIS INTÉRÊT À REMETTRE MA CHEMISE, AVANT DE...
GLIQUIDE


AHEM ! NOTRE SOCIÉTÉ, LA GLAUQUETEC, S'EST FAIT DOUBLER PAR STIMULAND !
MAIS NOUS SOMMES PRÊTS À VOUS OFFRIR DAVANTAGE !
AH BON ?

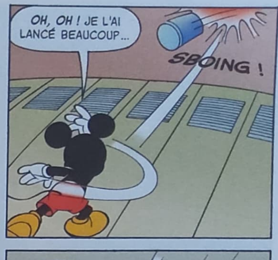

EUH... DÉSOLÉ ! NOUS AVONS SIGNÉ UN CONTRAT AVEC STIMULAND !
UN CONTRAT, ÇA SE BRISE ! COMME UN BRAS OU UNE JAMBE !


NOUS ATTENDRONS !
DANS CE CAS, SOYEZ PATIENTS !
GLIQUIDE


QUAND JE VOIS À QUEL POINT LE GLIQUIDE INTÉRESSE CES TYPES, JE ME DEMANDE POURQUOI ILS N'ONT PAS ESSAYÉ D'EN VOLER !


GLOUPS ! TU VAS ÊTRE CONTENT ! C'EST CE QU'ILS FONT !
QU'ON APPELLE LA SÉCURITÉ !
CRASC !
GLIQUIDE
GLIQUIDE


METTONS LE GLIQUIDE HORS D'ATTEINTE ! JE N'AURAI AUCUN MAL À LANCER CE TONNEAU. IL EST PRESQUE PLUS LÉGER QUE L'AIR !
AH ! VOICI LE PREMIER AVANTAGE DU GLIQUIDE !


OH, OH ! JE L'AI LANCÉ BEAUCOUP...
SBOING !


...TROP FORT ! AOURF !


ENTRETEMPS, LES GARDIENS DE STIMULAND ONT ARRÊTÉ LES VOLEURS !
LA SÉCURITÉ EST PLUS UTILE QUE LE GLIQUIDE ! AS-TU RECOMPTÉ LES TONNEAUX, MICKEY ?


CINQ... SIX... OH NON ! IL EN MANQUE TROIS !

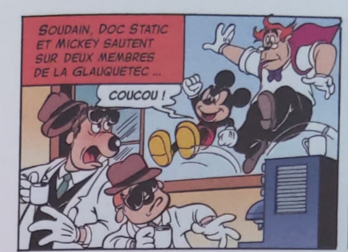

CET HOMME, LÀ-BAS ! IL EMPORTE NOTRE INVENTION INUTILE !


VOUS AVEZ DIT INUTILE ? JE VOUS TROUVE DÉFAITISTE, DOC !
EH BIEN, IL Y A QUELQUE CHOSE QUI ME DÉROUTE DANS LE GLIQUIDE !
ON CONNAÎTRA AU MOINS LA DESTINATION DES VOLEURS !
GLAUQUETEC
LABORATOIRE SECRET
OUI ! JE LES TROUVE MÊME UN PEU TROP CONFIANTS !


UN LIQUIDE FLOTTANT SERT FORCÉMENT ! PEU IMPORTE SI C'EST DANGEREUX ! VOYEZ CE QU'ON PEUT EN FAIRE !
POURQUOI PAS DES ARMES ?
IL NE FAUT PAS QU'ILS FABRIQUENT DES ARMES ET QU'ILS BLESSENT QUELQU'UN AVEC LE GLIQUIDE !


C'EST PEUT-ÊTRE MIEUX QU'ON N'AIT PAS ENCORE TROUVÉ D'APPLICATION, SINON ON SERAIT HARCELÉS PAR DES TYPES ENCORE PIRES QU'EUX !


SI MICKEY SAVAIT...
MOI, FRANKIE GLORB, L'AS DE LA TECHNOLOGIE, JE CERTIFIE QUE LE GLIQUIDE AURA UNE PLACE DÉTERMINANTE DANS NOS ENTREPRISES CRIMINELLES !
AH ? VOUS AVEZ DÉJÀ UNE IDÉE, PATRON ?
CHUT !


SOUDAIN, DOC STATIC ET MICKEY SAUTENT SUR DEUX MEMBRES DE LA GLAUQUETEC ...
COUCOU !


J'ÉTOUFFE DANS CES COSTUMES ! COMMENT LES SUPPORTENT-ILS ? VENEZ, DOC !


VOILÀ NOS VALEUREUX VOLONTAIRES ! ÊTES-VOUS PRÊTS POUR CES TESTS ULTRADANGEREUX SUR LE GLIQUIDE, PROFESSEURS OSH ET KOSH ?
HUM ... OUI, BIEN SÛR !
OH NON ! (GLOUPS !)

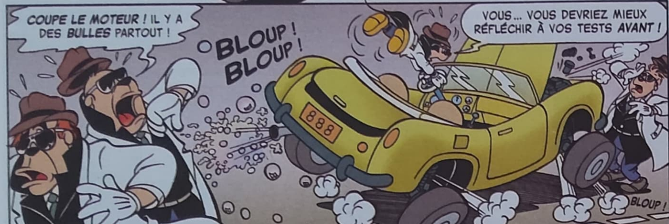

NOUS ENTRONS DANS LA PHASE CRUCIALE ! IL Y A DE GROS RISQUES, MAIS C'EST AU NOM DU PROFIT !

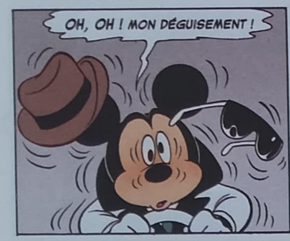

VOYONS SI LE GLIQUIDE PEUT ÊTRE INGÉRÉ !
ARGH !


POUAH ! C'EST ABOMINABLE ! ATROCE !
ÇA NE SEMBLE PAS TOXIQUE...


EH ! POURQUOI ME REGARDEZ-VOUS COMME ÇA ?


À PRÉSENT, TESTONS LE GLIQUIDE COMME CARBURANT !
888


METS LES GAZ !
OK !
RRRRRRRRRRRR !


COUPE LE MOTEUR ! IL Y A DES BULLES PARTOUT !
BLOUP ! BLOUP !
VOUS... VOUS DEVRIEZ MIEUX RÉFLÉCHIR À VOS TESTS AVANT !
888
BLOUP !


OH, OH ! MON DÉGUISEMENT !


DES IMPOSTEURS ! ALERTE ! ON S'EST FAIT AVOIR !
BOMP

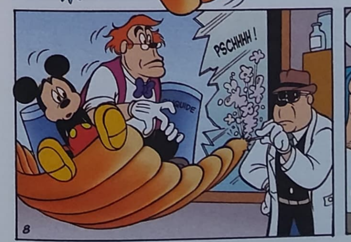

ET ÇA CONTINUE ! HÉ ! HÉ ! QUAND ON AURA LE GLIQUIDE, ON LANCERA UN VASTE PROGRAMME DE CRIMES !
HEIN ? QUE SE...
CRASC !


NOUS, AU MOINS, ON SAIT QUOI FAIRE AVEC LE GLIQUIDE !
HA ! HA ! LES MENTEURS ! VOUS RESSEMBLEZ À TOUT SAUF À DES CHERCHEURS, LES GARS !
VITE, DOC ! ILS SONT OCCUPÉS.


ATTENDS, J'AI UNE IDÉE ! AIDE-MOI À REMPLIR CE MATELAS GONFLABLE AVEC DU GLIQUIDE !


BRAVO, DOC ! LE GLIQUIDE SERT DÉJÀ À FABRIQUER DES MATELAS VOLANTS !
MAINTENANT, ÉCHAPPONS-LEUR !
GLIQUIDE
GLIQUIDE


OOH ! C'EST INSTABLE, MICKEY. ON DIRAIT DE LA GÉLATINE...
GLIQUIDE


CE N'EST PAS VRAI ! LE MATELAS FAIT MARCHE ARRIÈRE !


PSCHHHH !
8

EUH... COMME VOUS LE DISIEZ, IL FAUT TOUT ESSAYER. ALORS, ON A ESSAYÉ.
PSCHHHH !


BIENTÔT...
NOUS SOMMES DANS UNE IMPASSE ! LA GLAUQUETEC ET VOUS AUTRES, LES GANGSTERS TRAVAILLONS **ENSEMBLE** POUR TROUVER UNE UTILITÉ AU *GLIQUIDE* !
ÇA MARCHE ! ET QUAND ON L'AURA VENDU AU PLUS OFFRANT, ON PARTAGERA LES BÉNEFS !


VOUS NOUS AVEZ ASSEZ DÉRANGÉS ! ON VA VOUS ENFERMER DANS CE PLACARD JUSQU'À CE QU'ON AIT TERMINÉ !


APRÈS, ILS SE DÉBARRASSERONT DE NOUS !
J'ESPÈRE QUE JE N'AURAI PAS À BOIRE DU *GLIQUIDE* UNE SECONDE FOIS !


APRÈS CETTE DURE JOURNÉE, NOS AMIS S'ENDORMENT.
ZZZZZ !
ZZZZZ !


L'AUBE ARRIVE...
DOC ! RÉVEILLEZ-VOUS ! ON EST **DÉTACHÉS** ET LA PORTE EST **OUVERTE** !
ZZZZZ !


ON DIRAIT QU'IL N'Y A PLUS PERSONNE !
OH ! ILS NOUS ONT LAISSÉ LE *GLIQUIDE* AVEC UN **MESSAGE** !
GLIQUIDE
GLIQUIDE
GLIQUIDE
9


« LE *GLIQUIDE* NE SERT À RIEN ! ON LAISSE TOMBER ! » JE SUIS PRESQUE D'ACCORD AVEC EUX !
IL RESTE LE CONTRAT AVEC STIMULAND ! LE *GLIQUIDE* A PEUT-ÊTRE ENCORE UN AVENIR !
GLAUQUETEC
LABORATOIRE SECRET


MAIS CHEZ STIMULAND...
NOUS SOMMES ARRIVÉS À LA MÊME CONCLUSION QUE LA GLAUQUETEC ET LES VOLEURS ! LE *GLIQUIDE* NE PRÉSENTE AUCUN INTÉRÊT ! LE CONTRAT EST **ANNULÉ** !
STIMULAND
CRAC !


BAH ! C'ÉTAIT QUAND MÊME UNE BELLE **AVENTURE**, NON ?
JE N'AI JAMAIS **CRU** EN CETTE INVENTION, MICKEY !


VOUS VOILÀ ! J'AI APPRIS QUE VOTRE CONTRAT ÉTAIT **ANNULÉ !** JE SUIS **CONTENT** DE VOUS TROUVER AVANT D'AUTRES **RIVAUX** POTENTIELS !
STIMULAND


JE TIENS UNE CHAÎNE DE **MAGASINS DE JOUETS !** LE *GLIQUIDE* N'A PEUT-ÊTRE PAS D'INTÉRÊT SCIENTIFIQUE, MAIS IL SERAIT **PARFAIT** POUR MOI !


ET DEUX SEMAINES PLUS TARD...
JAMAIS JE N'AURAIS PENSÉ QUE LE *GLIQUIDE* SERAIT UN **JOUET INTÉRESSANT** POUR LES **ENFANTS** !
JE REGRETTE DE NE PAS Y AVOIR PENSÉ ! BRAVO, MICKEY ! LES SCIENTIFIQUES N'AURAIENT PAS FAIT **MIEUX** !
GLIQUIDE NON TOXIQUE & RIGOLO
10
FIN

Violetta fait son cinéma dans Tini



Après le succès de la série télé, Violetta revient sur grand écran le 4 mai, dans "Tini: la nouvelle vie de Violetta". Nous avons rejoint Martina et sa bande sur le tournage...

Texte: Guillaume Faivre-Hamel

Ils ont fait l'Etna!

Le tournage a duré deux mois, entre l'Italie et l'Espagne. C'est à Giarre, une ville de Sicile (Italie) à proximité du volcan l'Etna, que nous avons rejoint Violetta. Heureusement pour l'équipe, il n'était pas en éruption! Tini a été impressionnée par la beauté de ce volcan, le plus haut d'Europe à 3 330 m d'altitude.

Casting et chorés

Le temps d'un été, Violetta voyage en Italie... C'est l'occasion pour elle d'en apprendre plus sur ses talents artistiques! Au casting, on retrouve Martina "Tini" Stoessel (Violetta Castillo), mais aussi Jorge Blanco (León), Mercedes Lambre (Ludmila), Claro Alonso (Angie) et Diego Ramos (German). De nouveaux héros les entourent, sans oublier la musique et les chorégraphies géniales de Jerry Reeve. Il a collaboré avec des stars comme Kylie Minogue, Robbie Williams et George Michael. Selon lui, c'est le comédien Adrián Salzedo (Caio) qui a le plus progressé en danse tout au long des répétitions.





Une jolie colonie de vacances

Sur le plateau, des dizaines de techniciens, les comédiens et les figurants s'activent devant et derrière les caméras. Comme c'est un projet international, le groupe communique en trois langues: anglais, espagnol et italien. Les séquences s'enchaînent dans un climat studieux. Le rythme est intense! Chaque fois, le réalisateur réclame de nombreuses prises. Tous vivent comme s'ils étaient en colonie de vacances. Ils travaillent en s'amusant, mangent dans une cantine de cinéma et dorment à l'hôtel.





Mercedes Lambre, Jorge Blanco, Guillaume (notre journaliste) et Clara Alonso.

MARTINA SE CONFIE...

JDM: Quel est le message du film?
Martina: D'abord il est essentiel de donner de l'amour et d'apaiser les tensions. C'est ce dont le monde a besoin! Quand Violetta se dispute avec son père, cela ne veut pas dire que leur relation est mauvaise. C'est juste un moment délicat à traverser! De nombreux ados ont ce genre de problème. Ils se prennent la tête avec leurs parents. Mais, au final, l'amour triomphe... Le film montre aussi qu'il est important de ne pas s'arrêter à la première difficulté. Au début, Violetta souffre parce que plusieurs personnes la rejettent. Elle ignore comment réagir, puis se prend en main en partant pour l'Italie. Le scénario n'a rien à voir avec la série télé. Je trouve ça génial!

JDM: Quels sont tes projets?
Martina: J'ai signé avec une maison de disques et je vais sortir mon premier album. J'ai toujours rêvé de chanter! J'enregistre les chansons à Los Angeles (États-Unis). Il y aura également des titres en espagnol et peut-être même dans d'autres langues. Je vous réserve la surprise!

Bienvenue aux petits bleus!

La famille "Violetta" s'agrandit pour notre plus grand plaisir. Portraits.

Isabella / Angela Molina
Amie des Castillo, Isabella accueille Violetta dans son académie pour jeunes artistes. Grâce à Isabella, Tini en apprendra plus sur son mystérieux passé. Isabella apparaît sous les traits d'Angela Molina. Cette star espagnole a tourné avec les plus grands cinéastes: Bunuel, Comencini, Almodovar...

Caio / Adrián Salzedo
Il a toujours rêvé de devenir danseur. Hélas, le destin en a décidé autrement. Entre Caio et Violetta, une complicité s'installe au point de changer leur vie...

Raul / Ridder Van Kooten
Amateur de sciences, Raul est un génie de l'informatique et du high-tech. Il maîtrise le numérique à la perfection. Avec son cousin Saul, il forme un duo sympa, qui aidera Violetta.

Saul / Leonardo Cecchi
Comme ils sont inséparables, tout le monde pense que Saul est le frère de Raul alors qu'ils ne sont que cousins. C'est le plus cool des deux et il utilise ses talents pour monter des spectacles incroyables. L'acteur Leonardo Cecchi campe actuellement le personnage d'Alex dans la sitcom "Alex & Co".

Roko / Francisco Viciana
Il est très timide et introverti. Son caractère est à l'opposé de l'énergie de ses sets de DJ.

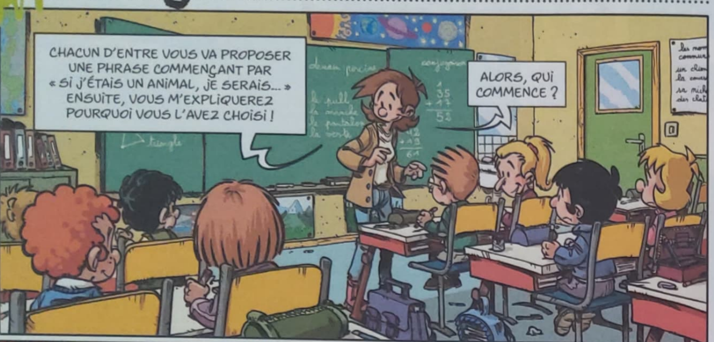
Stefano / Pasquale Di Nuzzo
Ce frimeur profite des bonnes choses. Il est très sûr de lui. Quand Tini débarque en Italie, il est persuadé qu'elle va tomber amoureuse de lui.

Miranda / Beatrice Arnera
Accro à la mode, Miranda rêve de devenir styliste. Elle a un gros problème qui l'empêche d'arriver à ses fins. Dans la maison d'Isabella, elle partage sa chambre avec Tini et Eloisa.

Eloisa / Georgina Amoros
Cette élève de la maison d'Isabella adore les surprises. Chaleureuse, elle a une liberté d'esprit et une vision de la vie fort appréciées. Une vraie "best friend"!



Les blagues de Toto









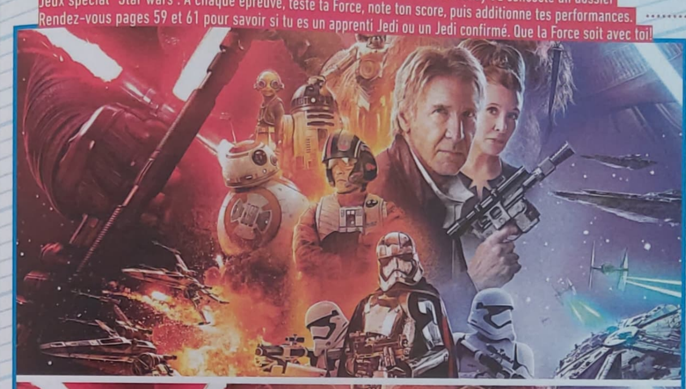




CAHIER JEUX

LABY · OBSERVATION · VRAI/FAUX · TEST · ÉNIGME · MOTS BARRÉS...

À l'occasion de la Journée des fans de "Star wars", le 4 mai, Le Journal de Mickey t'a concocté un dossier Jeux spécial "Star wars". À chaque épreuve, teste ta Force, note ton score, puis additionne tes performances. Rendez-vous pages 59 et 61 pour savoir si tu es un apprenti Jedi ou un Jedi confirmé. Que la Force soit avec toi!





L'union fait la Force!

Prends de quoi te chronométrer (téléphone, montre...), puis repère les douze différences entre ces scènes.

- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 5 points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de cinq minutes, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de cinq minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Vrai/faux

En Belgique, il existe une académie pour apprendre à manier le sabre-laser.

Vrai. Ce sport rigolo est enseigné à Celles, en Belgique.

Côté obscur



Quelle ombre appartient au duo R2-D2 et C-3PO?

- Si tu termines ce jeu en moins d'une minute, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus d'une minute, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Rebelle



Identifie les deux pilotes strictement identiques.

- Si tu termines ce jeu en moins de deux minutes, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 2 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de trois minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Stormtroopers



Quel morceau est extrait de cette bataille?

- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 5 points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de cinq minutes, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de cinq minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Le piège



Quel chemin doit emprunter Po pour rejoindre Rey et Finn?

- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 5 points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de cinq minutes, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de cinq minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Grillette

En t'aidant de ces définitions, remplis cette grille, jeune Padawan!

- Contrebandier: Han ...
- Meilleur pilote de l'Alliance
- Disque laser
- Le Premier Ordre en est l'héritier
- Je possède
- BB-8 en est un, comme C-3PO
- Pour dire nous
- Est Premier dans "Star wars"
- Jadis la planète principale des Rebelles
- Sorte de restaurant: ...-mex
- Adresse d'un ordinateur
- Hectomètre
- Métal rare et précieux
- Roulés dans la farine
- Timide sans la tête
- Grand arbre
- Général du Premier Ordre
- Chef d'un émirat
- À moitié druide
- Un peu fofolles, ou cassées

- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 5 points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de cinq minutes, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de cinq minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score



"Star wars 7"

Retrouve, dans la grille, les mots de la liste. Ils peuvent s'écrire dans tous les sens. Une lettre peut servir plusieurs fois. Quand tous les mots sont rayés, il reste 5 lettres, dans la grille, qui forment un mot. Lequel? Pour t'aider, 3 mots sont déjà rayés.

~~ALLIANCE~~	JEDI
COMBAT	KYLO REN
CORUSCANT	~~LASER~~
EMPIRE	PALPATINE
ENDOR	POUVOIR
ETOILE NOIRE	REBELLE
~~FINN~~	RESISTANCE
GALAXIE	REVEIL
GUERRE	REY
HOTH	SABRE
JAKKU	STATION

E	N	I	T	A	P	L	A	P	F	G
C	O	R	U	S	C	A	N	T	A	E
S	T	A	T	I	O	N	O	L	N	R
N	E	R	O	L	Y	K	A	N	P	I
L	I	E	V	E	R	X	I	L	O	O
E	N	D	O	R	I	F	D	A	U	N
H	T	O	H	E	G	R	E	S	V	E
S	A	B	R	E	L	U	J	E	O	L
E	M	P	I	R	E	L	E	R	I	I
C	T	A	B	M	O	C	E	R	R	O
A	L	L	I	A	N	C	E	B	R	T
Y	E	R	U	K	K	A	J	E	E	E
R	E	S	I	S	T	A	N	C	E	R

- Si tu termines ce jeu en moins de deux minutes, **tu gagnes 3points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 2 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de trois minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Faucon Millenium

CH W ,O E T D

R U À L M IS N!



Pour comprendre ce que dit Han solo, déchiffre ce code.

- Si tu termines ce jeu en moins de deux minutes, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 2 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de trois minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Baby robot



Tous ces BB-8 vont par paire. À toi de les associer.

- Si tu termines ce jeu en moins de deux minutes, **tu gagnes 3 points.**
- Si tu termines ce jeu en moins de trois minutes, **tu gagnes 2 points.**
- Si tu termines ce jeu en plus de trois minutes, **tu gagnes 1 point.**

Ton score

Le grand test

Jedi ou Sith? De quel côté de la Force es-tu?

«Le côté obscur de la Force redouter tu dois!» dit maître Yoda. Oui mais, avouons-le, Dark Vador a de l'allure! Et toi, de quel côté de la Force penches-tu? Pour le savoir, répondre à ces questions tu dois...

Ton maître Jedi t'offre un sabre-laser mais te demande de ne surtout pas y toucher pour l'instant...
▷ Tu craques et tu essaies quand même.
☐ Tu prends ton mal en patience.

Quand tu as peur...
☐ Tu essaies de la surmonter.
▷ Tu es tétanisé.

De quel superpouvoir rêves-tu?
▷ Être très, très fort.
☐ Voler.

Pour toi, le 13 est un nombre...
☐ Qui porte bonheur.
▷ Qui attire la poisse.

Avec tes frères et tes sœurs...
▷ Tu as du mal à les supporter.
☐ Tu t'entends plutôt bien.

Les extraterrestres...
☐ Te font rêver.
▷ T'angoissent.

Tu as cinq minutes à perdre...
▷ Tu tripotes machinalement ton téléphone portable.
☐ Tu en profites pour observer autour de toi.

Un sorcier peut exaucer ton vœu. Que choisis-tu?
☐ La paix dans le monde.
▷ Devenir maître de l'univers.

Te voilà maître du cosmos. Tu fais quoi?
▷ Tu réalises tout ce qui te passe par la tête.
☐ Tu réfléchis, ce pouvoir est dangereux...

Tu pars en voiture en vacances avec tes parents...
☐ Tu profites à fond du voyage.
▷ Tu veux arriver le plus vite possible.

De quoi as-tu horreur?
▷ Devoir rester seul.
☐ Ne pas avoir suffisamment de temps pour toi.

Tu te sens plus proche de...
☐ Mickey.
▷ Donald.

Tu paniques...
▷ Facilement.
☐ Rarement.

Dans un groupe, un bon chef doit être...
☐ Le plus sage.
▷ Le plus fort.

Tu préférerais trouver la baguette magique de...
▷ Voldemort.
☐ Harry Potter.

Quelqu'un t'agresse sans raison...
☐ Tu t'efforces de rester zen.
▷ Tu es très en colère.

Quel gardien de la Galaxie préfères-tu?
▷ Rocket Racoon.
☐ Groot.

Pour gagner à un jeu...
☐ Tu fais de ton mieux et comptes sur ta bonne étoile.
▷ Il t'arrive de tricher.

Dans ta bande, tu aimes...
☐ Aider et écouter.
▷ Commander et organiser.

Les araignées, les serpents... tu en penses quoi?
▷ Tu en as horreur.
☐ Tous les animaux ont le droit de vivre, non?

De quel Avenger te sens-tu le plus proche?
☐ Spider-Man ou Captain America.
▷ Iron Man ou Hulk.

Texte: Rodolphe Massé

Compte tes réponses

▷	
☐	

Vrai/faux

Dans le scénario de départ de "Star wars", Luke ne s'appelait pas Skywalker mais StarKiller.

Vrai. Luke s'appelait bien au début StarKiller (tueur d'étoile), mais ce nom était jugé trop agressif et négatif. On l'a donc changé en Skywalker! Dans "Star wars 7", c'est le nom de la planète où est cachée l'arme secrète du Premier Ordre.

Énigme

Bravo à Yedidia, de Paris (75), qui nous a envoyé cette idée d'enquête.





FJM15064D













© Disney – V. Turier/Comicup

Les solutions

L'union fait la Force!



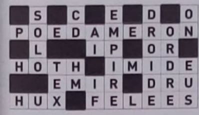
Côté obscur
C'est l'ombre n°2.

Rebelle
Ce sont les pilotes D et F.

Stormtroopers
C'est le morceau B.

Le piège





Grillette

■	S	■	C	■	E	■	D	■	O
P	O	E	D	A	M	E	R	O	N
■	L	■	■	I	P	■	O	R	■
H	O	T	H	■	I	M	I	D	E
■	■	E	M	I	R	■	D	R	U
H	U	X	■	F	E	L	E	E	S

"Star wars 7"
Le dernier mot est: FORCE.

Faucon Millenium
«Chewie, on est de retour à la maison!»

Baby robot
A-D, C-E et B-F.

2015 Lucasfilm Ltd

Quelle est ta Force?

Si tu as obtenu plus de 30 points: tu as fini ta formation de Jedi et tu possèdes tous les pouvoirs de la Force en toi!
Si tu as obtenu entre 30 et 15 points: tu ne maîtrises pas encore toutes les connaissances... Continue, la Force est déjà très présente en toi!
Si tu as obtenu moins de 15 points: tu es au tout début de ta formation de Jedi. Le chemin est encore long, mais tu possèdes la Force en toi. Je le sens!

Le grand test

Tu as une majorité de □
Tu es du côté lumineux de la Force!
Tu es un Jedi en herbe. Gentil et ouvert, tu ne supportes pas l'injustice. Rêveur et sensible, tu aides volontiers tes proches. Tu ne t'énerves pas facilement car, comme maître Yoda, tu sais que la colère est mauvaise conseillère. Calme et patient, tu ne te mets pas en avant... mais ton sourire est plus puissant qu'un laser!

Tu as une majorité de ▷
Tu pourrais être attiré par le côté obscur de la Force. Rassure-toi, ça ne fait pas de toi un Sith! Sincère et malin, tu es ambitieux et tu débordes d'énergie! Tu aimes briller et commander, mais tu es parfois impatient et impulsif. Quand la colère te guette, souviens-toi des sages paroles du grand maître Yoda: «La peur est le chemin vers le côté obscur: la peur mène à la colère, la colère mène à la haine, la haine mène à la souffrance.»

Énigme
Comme Dingo se plaint d'être dérangé un dimanche et que Mickey annonce que le vol a eu lieu la veille, on en déduit que la bijouterie a été cambriolée un samedi. Case n°2, on voit sur les horaires affichés que, le samedi, la boutique ferme à 17h. La seule personne présente sur les lieux après la fermeture est le deuxième suspect, qui astique les bijoux à 19h.

Les potatoes
C'est vrai! Dans le Pacifique Sud, au nord de la Nouvelle-Zélande, sur une petite île nommée Niue, on peut payer avec les pièces du film qui existent en édition limitée!

LE JOURNAL DE MICKEY N°3333 du 04/05/2016
Directrice générale d'édition: Anne-Marie LABIAY
Rédactrice en chef: Édith RIEUBON
Rédactrice en chef adjointe: Clotilde CACHEUX
Rédactrice en chef technique: Stéphanie MAYLIN
Directrice artistique: Christine GASARIAN
Premier secrétaire de rédaction: Didier LE GOFF
Secrétaire de rédaction: Jean-Marc LÉPISSIER
Chef de studio: Carla BECHTOLD
Premiers rédacteurs graphistes: Julien BOISSIER et Bernard JÉGOUSSE
Rédactrice graphiste: Silvia BIODAU
Assistante: Élisabeth TOPÇU
Secteur bandes dessinées
Documentation: Hélène DRES
Coordination: Sandra DUSS
Studio BD: Alice DE LA CHAPELLE
Studio dessin: Morgan PROST (rédacteur graphiste)
Iconographe: Solange COLLETTE
Ont collaboré à ce numéro: Béatrice BOTTET, Stéphanie DONVAL, Christine GUILLEMEAU, Éric LEROY-TERQUEM et Mathieu ROCHER.
Jeux: ARÉ, L. MALHER et V. TURIER
FABRICATION: Cécile CHIQUET-BARDET, Paul BAYLISS
RÉDACTION: TÉL. 01 41 34 87 92
Adresse: 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
PUBLICITÉ: TÉL. 01 41 34 89 11
Directrice marketing et commerciale: Pauline DE BRONAC
Directrice de publicité: Patricia DANAN
Directrice de clientèle: Barbara VALDÈS LE FRANC
Assistante: Chantal GUILLERY
Site Web: www.dhpregie.com
PROMOTION: TÉL. 01 41 34 88 78
Chefs de produit: Vanessa GABRIEL, Rebecca TAIEB
Opérations spéciales: Yann GROLLEAU
Assistante: Laurie VIGROUX
Production plus produits: Marion STASTNY
MARKETING DIRECT: TÉL. 01 41 34 69 25
Directrice marketing direct: Bénédicte MONTLUÇON
Chef de produits: Florence PARENT
Assistante: Katia SIMONET
VENTES DÉPOSITAIRES
Hachette Filipacchi Diffusion
ABONNEMENTS FRANCE
Tarif standard: 52 n°s, 104 €
Ce magazine est imprimé sur du papier issu de forêts gérées durablement et de sources contrôlées (pages foliotées).
Gérez vos abonnements, abonnez-vous ou posez vos questions
Par courriel: abonnementsmickey@cba.fr
Par internet: www.journaldemickey.com
Par téléphone: France 02 77 63 11 15.
Étranger (00 33) 2 77 63 11 15.
Par courrier: JDM abonnements, CS 50002, 59718 Lille Cedex 9.
Édité par: DISNEY HACHETTE PRESSE S.N.C. au capital de 15000 € - RCS NANTERRE B 380 254 763.
Associés: The Walt Disney Company France S.A.S., Hachette Filipacchi Presse.
Gérante: Claire LÉOST
Comité de direction: Jean-François CAMILLERI, Jean-Christophe DUBOIS, Marie-José LEFEBVRE, Cécile LEGENNE, Claire LÉOST et Bruno LESOUËF
Siège social: 10, rue Thierry-Le-Luron, 92300 Levallois-Perret.
Imprimé en France/Printed in France par imprimeries Maury, 45300 Manchecourt, et La Galiote Prenant, 94400 Vitry-sur-Seine.
Photogravure: COMPOS JULIOT, 11, rue Bleue, 75009 Paris.
Dépôt légal: mai 2016. N° de Commission paritaire: 0317 K 81467. ISSN 0242-9225. Loi n°49-956 du 16.07.1949 sur les publications destinées à la jeunesse.
Directrice de la publication: Claire LÉOST

LES POTATOES

Vrai ou faux? On peut payer des achats dans certains magasins avec de vraies pièces de "Star wars".







Aré

Les sisters















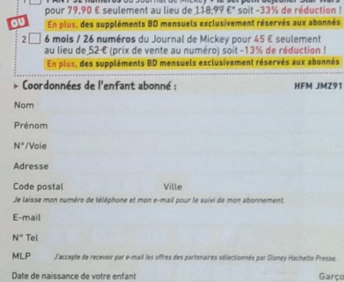




CAZENOVE et WILLIAM







BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe **NON AFFRANCHIE** à : Le Journal de Mickey - Libre réponse 89042 - 59789 Lille Cedex 9.

OUI ! je profite de votre offre pour abonner mon enfant :

1 ☐ **1 AN / 52 numéros** du Journal de Mickey **+ le set petit déjeuner Star Wars** pour 79,90 € seulement au lieu de ~~118,99 €~~* soit -33% de réduction !
En plus, **des suppléments BD mensuels exclusivement réservés aux abonnés**

OU

2 ☐ **6 mois / 26 numéros** du Journal de Mickey pour 45 € seulement au lieu de ~~52 €~~ (prix de vente au numéro) soit -13% de réduction !
En plus, **des suppléments BD mensuels exclusivement réservés aux abonnés**

▸ **Coordonnées de l'enfant abonné :** **HFM JMZ91**

Nom

Prénom

N°/Voie

Adresse

Code postal Ville

Je laisse mon numéro de téléphone et mon e-mail pour le suivi de mon abonnement.

E-mail

N° Tel

MLP *J'accepte de recevoir par e-mail les offres des partenaires sélectionnés par Disney Hachette Presse.*

Date de naissance de votre enfant Garçon Fille

▸ **Je joins mon règlement par :**

Chèque bancaire à l'ordre du **Journal de Mickey**.

N° CB

Expire Fin : Signature des parents (obligatoires)

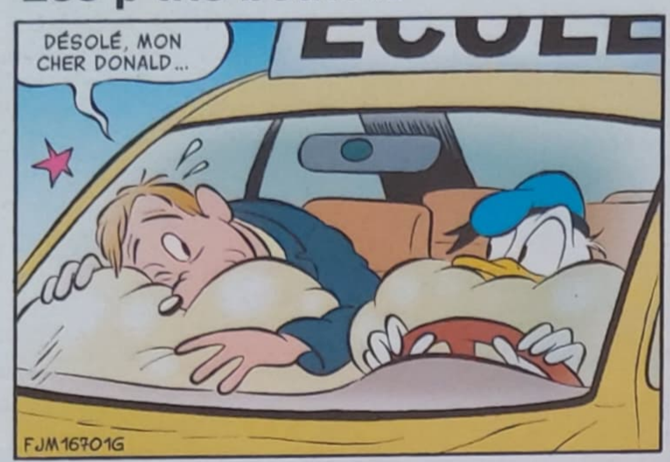
Offre valable jusqu'au 31/08/2016 et réservée à la France métropolitaine dans la limite des stocks disponibles.

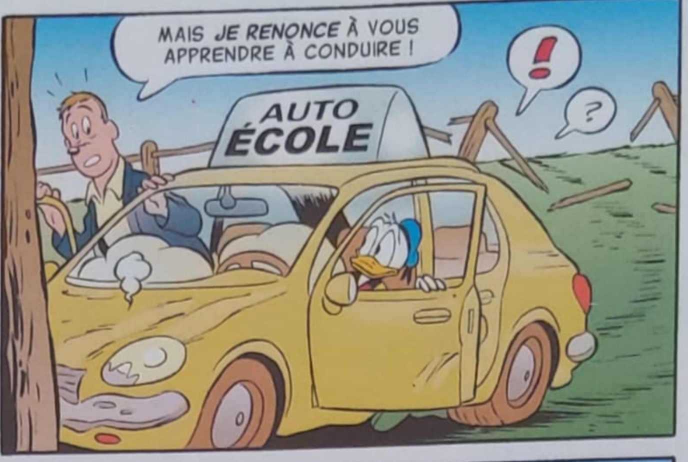
* Vous pouvez acquérir séparément chaque numéro du Journal de Mickey au prix de 2 € et le set petit déjeuner Star Wars au prix de 14,99 €. Après enregistrement de votre règlement, vous recevrez votre 1er numéro du Journal de Mickey sous 3 semaines environ et le set petit déjeuner Star Wars sous 4 à 6 semaines, sous pli séparé. Si vous n'êtes pas satisfait par votre abonnement, nous vous rembourserons les numéros restant à servir sur simple demande écrite. Vous pouvez contacter notre service clientèle au : 02 77 63 11 15.



Donald

Les p'tits boulots









AUTOS TAMPONNEU
PRZZZ
SORTEZ-LE !
CHAUFFARD !
DANGER PUBLIC !
TÛT !
TÛT !
!?!
!?!
ATTENTION, LE REVOILÀ !
BONG
BONG
BONG
BONG